パイロットデータ

機動戦士ガンダム GUNDAM 逆襲のシャア

名前

所属

階級　血液型　性別

年齢　誕生日

身長　体重　人種

肌　髪　瞳

レベル LV　ライフポイント LP　/　ヒーローポイント HP　/

パワー	耐久力	瞬発力
抑制力	決断力	知　力
器用さ	機敏性	知覚力
カリスマ	ルックス	統率力

命中値　回避値　NT値

ウェイティング　/　/

ランニング　/　/

自由記入欄

反応チェック

MSデータ

機動戦士ガンダム GUNDAM 逆襲のシャア

MS名称

パーソナルカラー
やエンブレムなど

カスタマイズ

パイロット能力値

レベル　　NT値　　HP　/

命中値　　回避値　　確認値

特殊能力など

センサー　　装甲　　移動力

DCP　　機体出撃回数

MS射撃値　/　　MS格闘値　/

MS回避値　/　　盾受け値　/

確認表　　センサー値（　　）

	～5	～10	～15	～30	～50	～75
A	8/	7/	7/	5/	4/	3/
B	7/	7/	6/	5/	3/	
C	7/	6/	6/	4/		
D	6/	6/	5/	3/		
E	6/	5/	5/			
F	5/	5/	4/			
G	5/	4/	4/			
H	4/	4/	3/			

MS武装表

武装	命中値				火力				回数
	～3	～6	～9	～12	3	6	9	12	
シールド	装甲		耐久		損害				

MS損害表　　DCP値（　　）

2D6	1D6	箇所	耐久値	損害
2,12	―	頭		
4,7,10	―	胴体		
5,8,9	1～3	右腕		
	4～6	左腕		
3,6,11	1～3	右足		
	4～6	左足		
全身合計				

攻撃クリティカル表　（１ゾロ）

1	DCPチェックを追加して行う
2	DCPチェックを追加して行う。
3	必ず耐久力に２ダメージ
4	必ず耐久力に１ダメージ
5	致命的損傷　以後命中判定に－２
6	被害判定を２回行う
7	致命的損傷　以後回避判定に－２
8	メインバーニア直撃　以後移動力半減
9	メインバーニア直撃　以後移動不能
10	センサー破壊　以後目標確認に－３

攻撃アクシデント表　（６ゾロ）

1	武器故障
2	武器故障
3	武器故障
4	回路故障　以後命中判定に－１
5	回路故障　以後命中判定に－１
6	回路故障　以後回避判定に－１
7	回路故障　以後回避判定に－１
8	回路故障　以後命中判定に－２
9	回路故障　以後回避判定に－２
10	武器爆発 1D10火力が命中扱い

回避ウルトラC表　（１ゾロ）

1	DCPチェックのサイの目＋１
2	DCPチェックのサイの目＋１
3	耐久力のダメージを１無効にする
4	耐久力のダメージを１無効にする
5	DCPチェックを無効にする
6	DCPチェックを無効にする
7	耐久力のダメージを2無効にする
8	クリティカル以外の全てのダメージ無効
9	クリティカル以外の全てのダメージ無効
10	あらゆるダメージを無効

回避トラブル表　（６ゾロ）

1	致命的損傷 追加で2回DCPチェックを行う
2	致命的損傷 耐久力追加1D3ダメージ
3	センサー破壊 以後目標確認に－３
4	回路損傷　以後回避率－１
5	回路損傷　以後回避率－２
6	回路損傷　以後命中率－１
7	回路損傷　以後命中率－２
8	コクピット直撃 PCに3D10ダメージ
9	コクピット直撃 PCに3D10ダメージ
10	同上 3D10ダメに加え、脱出装置故障

損害判定表　　火力-装甲の値を参照

	−3	−2	−1	0	1	2	3	4	5	6
0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	4
1		1	1	1	2	2	2	2	3	3
2			1	1	1	2	2	2	2	3
3				1	1	1	2	2	2	2
4					1	1	1	2	2	2
5						1	1	1	2	2
6							1	1	1	2
7								1	1	1

命中に係る補正

確認失敗	-3	敵の側面	+1
確認ファンブル	-6	敵の背面	+3
確認クリティカル	+3		
目標が回避専念	-3	カメラ破壊	確認に-3

戦闘シークエンス

*(1)*イニシアティブ　*(*移動不可*)*

1D10をして高い目の方を先攻、低い方を後攻としてシークエンスに沿って行動する。イニシアティブで5の差がでた場合、(9)シークエンス終了後に

*(2)*先攻側の先制攻撃または移動

ここで先制攻撃を行った場合、NT値を使ったとしても(4)で攻撃を行う事は出来ない。
但し攻撃を行った後、通常では移動できないものをNT値を使用し移動することは可能。先制攻撃した時は基本的に移動できない。

*(3)*後攻側の防御攻撃　（移動不可）

防御側はここで始めて攻撃の機会を得る。両者移動はできない。

*(4)*先攻側の攻撃　（移動不可）

（2)の時に攻撃を行っていない者は攻撃を行う事ができる。
ここでも両者移動はできない。

*(5)*チェック、その他　*(*移動不可*)*

気絶からの回復などのチェックをここで行う。

*(6)*後攻側の先制攻撃または移動

後攻側が先制攻撃を行う事ができる。(2)と同様にここで攻撃を行うと(8)で攻撃する事は出来ない。
移動に関しても先攻・後攻が変わるだけで同様である。

*(7)*先攻側の防御攻撃　（移動不可）

先攻側が防御攻撃を行うことができる。両者移動はできない。

*(8)*後攻側の攻撃　（移動不可）

（6)の時に攻撃を行っていない者は攻撃を行う事ができる。
ここでも両方とも移動することはできない。

*(9)*チェック、その他

気絶からの回復などのチェックをここで行う。

(10)～*(14)*追加セグメント（特殊）

イニシアティブで5以上の差が出た場合、先攻側は(2)～(5)のセグメントをもう一度行う。

ＮＴ値の使用方法

イニシアティブから次のイニシアティブの間に、ＮＴ値の回数まで使用できる。